Boxoft Image to PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

Vertrieb und Marketing durch Acclaim Entertainment, Inc. 189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Acclaim™ und Masters of the Game™ sind Warenzeichen von Acclaim Entertainment, Inc.

Airwolf™ ist ein Warenzeichen von und lizensiert von Universal City Studios, Inc.
© 1984 Universal City Studios, Inc.

Nintendo® und Nintendo Entertainment System™ sind Warenzeichen von Nintendo.
Entwurf und Herstellung der Verpackung durch CMR.
© 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

PRINTED IN JAPAN

Acclaim™ entertainment, inc.
Masters of the Game™

Distribuido y comercializado por Acclaim Entertainment, Inc.
189 South Street, Oyster Bay, N.Y. 11771

Acclaim™ y Masters of the Game™ son marcas registradas de Acclaim Entertainment Inc.

Airwolf ™ es una marca registrada y licenciada por Universal City Studios, Inc.

Nintendo® y Nintendo Entertainment System™ son marcas registradas de Nintendo.
Empaque diseñado y producido por CMR.
© 1989 Acclaim Entertainment, Inc.

IMPRESO EN JAPON

NES-AF-ESP

SPIELANLEITUNG

MANUAL DE INSTRUCCIONES DEL CARTUCHO DE JUEGO

Licensed by Nintendo for play on the
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

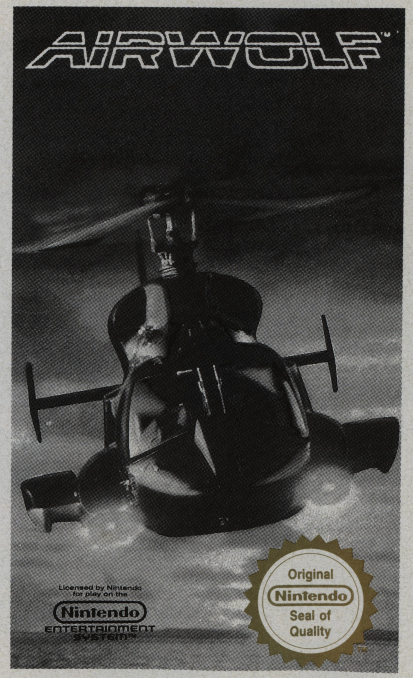
AIRWOLF™

BASED ON THE HIT TV SERIES

Sie sind dort unten und warten. Dutzende von Kriegsgefangenen. Immer wieder suchen sie den Himmel nach einem Zeichen Ihrer Ankunft ab. Sie haben die Hoffnung nicht aufgegeben, daß Sie sie eines Tages in die Freiheit bringen werden. Zurück zum Leben.

Dieses Gütesiegel ist Ihre Garantie, daß Nintendo® dieses Produkt überprüft hat und daß es unsere Normen für ausgezeichnete Verarbeitung, Zuverlässigkeit und einen hohen Unterhaltungswert erfüllt. Achten Sie beim Kauf von Telespielen und Zubehör immer auf dieses Gütesiegel, das vollständige Kompatibilität mit Ihrem Nintendo Entertainment System™ garantiert.

Nintendo® und Nintendo Entertainment System™ sind Warenzeichen von Nintendo.



STRENG VERTRAULICH

WIR BRAUCHEN IHRE DIENSTE WIEDER, HAWKE!!!

Wir haben endlich verschiedene Kriegsgefangenenlager ausgemacht, in denen sich Männer und Frauen befinden, die als vermißt gemeldet wurden.

Unsere Quellen sagen, daß deren Zeit bald abgelaufen ist.

Wir müssen sie da rausholen; schnell, leise und ohne Aufsehen müssen wir sie retten.

Wenn Sie sich einmal im Lager befinden, vernichten Sie so viele feindliche Kontrolltürme wie möglich. So können nicht noch *mehr* Flugzeuge gegen sie losgeschickt werden.

Setzen Sie Ihre Raketen und Ihre Maschinengewehre ein. Alles, was der **AIRWOLF** zu bieten hat. Zum Glück ist er besser ausgestattet als jeder andere Hubschrauber.

BEGINN DES RETTUNGSFLUGES

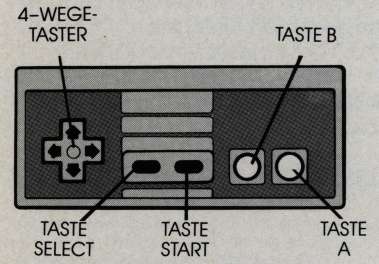
1. Sicherstellen, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist.
2. Die **AIRWOLF**™ KASSETTE wie in der Gebrauchsanleitung für das NINTENTO ENTERTAINMENT SYSTEM™ angegeben einlegen.
3. Das Grundgerät einschalten.

ZUM SPIELBEGINN: START-Taste drücken.

UM DIE DEMONSTRATION ZU SEHEN: Ein paar Sekunden warten, keine Tasten drücken.

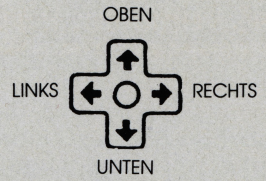
DER CONTROLLER

In der folgenden Abbildung ist der Controller dargestellt. Die hier angegebenen Bezeichnungen werden in der ganzen Anleitung verwendet.



4-WEGE-TASTER OBEN/UNTEN — Um den AIRWOLF nach oben oder unten zu bewegen.

4-WEGE-TASTER LINKS/RECHTS — Um nach links oder rechts zu fliegen (Beachten Sie die angezeigte Karte, damit Sie wissen, in welche Richtung Sie sich bewegen).



TASTE A — Feuert die Maschinengewehre

TASTE B — Feuert die Infrarot-Raketen

TASTE START — Erhöht die Geschwindigkeit

TASTE SELECT — Vermindert die Geschwindigkeit

START + SELECT GLEICHZEITIG: Pause

TASTE START (IN DER PAUSE) — Fortsetzung des Spiels

ZUM LANDEN (NUR BEI LAND-GRAFIK) — Mit dem 4-WEGE-TASTER LINKS/RECHTS den Kontrolltürmen und Bergen ausweichen. Den 4-WEGE-TASTER OBEN kurz antippen, um den Landeanflug zu verlangsamen und um eine Bruchlandung zu vermeiden. Auf feindliches Feuer achten (blinkendes Licht).

RETTUNG DER GEFANGENEN: Im Gefangenenlager landen (Siehe Abschnitte ***Zum Landen*** und ***Gefangenenlageranzeige***).

AUFTANKEN, REPARATUR und RAKETENBESTÜCKUNG — In der Auftankstation landen (siehe Abschnitte ***Zum Landen*** und ***Grafik der Auftankstation***).

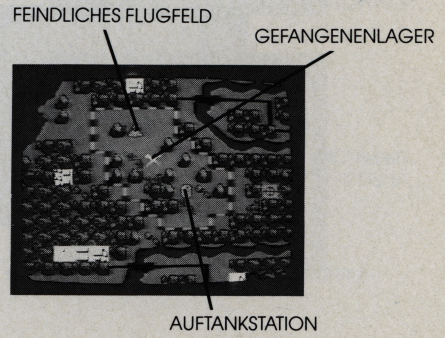
DIE GRAFIKEN

Nach Drücken der START-Taste werden Sie vom stellvertretenden Direktor des Geheimdienstes, Michael Coldsmith Briggs III, begrüßt. Er wird Ihnen kurz eine **Karte** der Gegend zeigen, in die Sie fliegen sollen — und dann wird gezeigt, wie der **AIRWOLF** sich startbereit macht.

Jetzt können Sie das Spiel beginnen. Es werden verschiedene **Kampfgrafiken,** eine **Erfolgsbericht** - und eine **Punktegrafik** erscheinen. Die einzelnen Grafiken werden im folgenden beschrieben:

LANDKARTEN-GRAFIK

Bei der Karte handelt es sich um ein geheimes Aufklärungsphoto eines Spionagesatelliten. Schauen Sie es sich genau an.



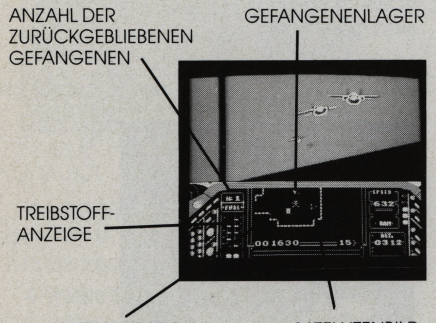
FLUG-GRAFIK

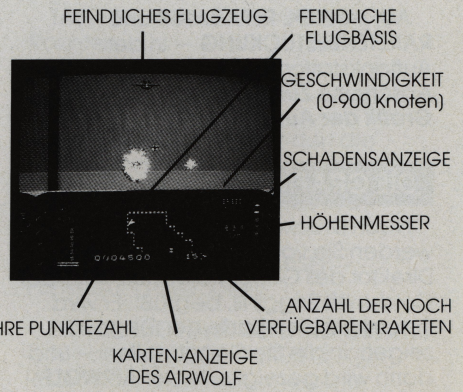
Das Spiel beginnt mit der FLUG-Grafik:

Behalten Sie während des Fluges — während Sie feindlichen Flugzeugen und Raketen ausweichen und sie abschießen — die Anzeige der Karte in Ihrem Cockpit im Auge. Sie müssen immer ganz genau Ihre Position kennen, um auf feindliche Flug-Basen, Gefangenenlager und Auftankstationen zufliegen zu können.

Die Anzeige der Karte liefert auch wichtige Fluginformationen und Kampfdaten.

DAS COCKPIT





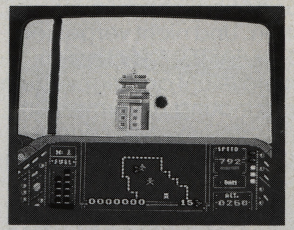
LANDGRAFIK

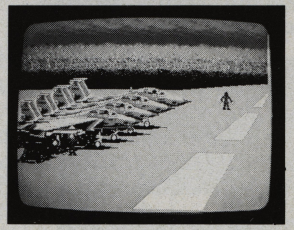
Bewegungen auf der Landkarten-anzeige

Mit dem 4-WEGE-TASTER LINKS/RECHTS den roten Pfeil (*AIRWOLF-ANZEIGER*) auf der Karte bewegen. Mit der START-Taste die Geschwindigkeit erhöhen und mit der Taste SELECT senken. (Siehe **CONTROLLER**)

Berührt der *AIRWOLF-ANZEIGER* eines der folgenden Symbole (für feindliche Flug-Basen, Gefangenenlager und Auftankstationen) erscheint der erreichte Ort auf dem Bildschirm.

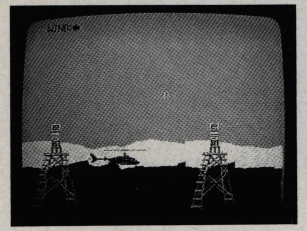
Grafik des feindlichen Haupt-quartiers — Ziel: Den Kontrollturm des Feindes außer Betrieb zu setzen. Falls das nicht gelingt, setzt der Feind noch mehr Flugzeuge auf Sie an. Sie können sogar sehen, wie die feindlichen Piloten in ihre Cockpits steigen. *Gelingt* Ihnen die Zerstörung des Kontrollturms, kann der Feind von dieser Flug-Basis aus keine Flugzeuge mehr losschicken.





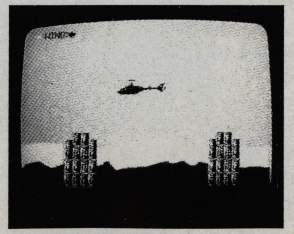
Grafik des Gefangenenlagers — Ziel: Den **AIRWOLF** sicher zu landen. Mit dem 4-WEGE-TASTER LINKS/RECHTS Hindernissen wie Kontrolltürmen, Bergen und feindlichem Feuer ausweichen. Und nicht vergessen, den 4-WEGE-TASTER OBEN beim Landeanflug leicht anzutippen, um eine Bruchlandung zu vermeiden.

Bei einer erfolgreichen Landung sehen Sie, wie das Fahrwerk ausgefahren wird und ein Gefangener in den Hubschrauber läuft. ***Sie müssen alle Gefangenen befreien, um für den nächsten Schwierigkeitsgrad zugelassen zu werden.***

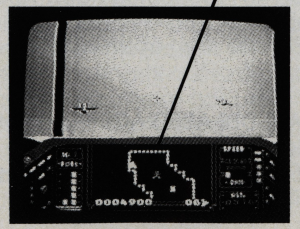


Grafik der Auftankstation — Ziel: Den **AIRWOLF** sicher zu landen. Mit dem 4-WEGE-TASTER LINKS/RECHTS Hindernissen wie Kontrolltürmen, Bergen und feindlichem Feuer ausweichen. Und nicht vergessen, den 4-WEGE-TASTER OBEN beim Landeanflug leicht anzutippen, um eine Bruchlandung zu vermeiden.

Bei einer erfolgreichen Landung sehen Sie, wie eine Wartungscrew herauskommt, den **AIRWOLF** auftankt, alle Schäden repariert und Sie mit neuen Raketen (15) versorgt.

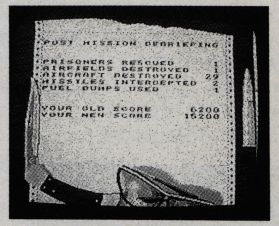


Grenzmanöver — Erreicht der *AIRWOLF-ANZEIGER* auf der Radaranzeige eine Grenzmarkierung, bevor Sie alle Gefangenen befreit haben, sinkt Ihre Geschwindigkeit auf 0 Knoten ab. Der Feind scheint in diesen Grenzgebieten eine Geheimwaffe einsetzen, die Ihre Motoren zum Stillstand bringt. In diesem Fall den **AIRWOLF** umkehren und beschleunigen (START-Taste), um in das Auftragsgebiet zurückzukehren.



ERFOLGSBERICHT-GRAFIK

Am Ende jedes Auftrags oder Spiels wird zusammengefaßt, was sie erreicht haben. Dies sieht folgendermaßen aus:



GRAFIK FÜR HÖCHSTE PUNKTZAHL UND NAMENSEINTRAGUNG

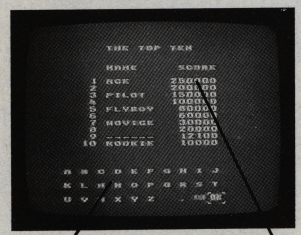
Wenn Sie in die Liste der Star-Piloten aufgestiegen sind, erscheint Ihr Name und Ihre Punktzahl auf diesem Bildschirm, mit der höchsten Punktzahl an erster Stelle.

Wenn Sie Ihr NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ausschalten, wird Ihr Name gelöscht, so daß Sie beim

nächsten Mal wieder die Chance haben, in diese Liste aufgenommen zu werden.

Haben Sie diese Liste erreicht, können Sie Ihren Namen eingeben.

Sie können bis zu sechs Buchstaben Ihres Namens oder Ihrer Initialen eingeben. Mit dem 4-Wege-Taster die entsprechenden Buchstaben heraussuchen und mit der Taste A auswählen.



ABSCHNITT FÜR DIE NAMENSEINGABE

LISTE DER HÖCHSTEN PUNKTZAHL

Dies so lange wiederholen, bis Sie alle Buchstaben gewählt haben. Wenn Sie einen Fehler machen oder einen Buchstaben ändern wollen, das Kästchen auf das Wort **RUB** bewegen und die Taste A drücken. Dadurch wird der zuletzt eingegebene Buchstabe gelöscht.

Wenn Sie alle Buchstaben gewählt haben, das Kästchen zum Wort **OK** in der rechten unteren Ecke des Bildschirms bewegen und die Taste A drücken.

NICHT AUFGEBEN!

Zu Beginn jedes Spiels haben Sie drei Leben. Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie alle drei Leben verloren haben.

ANZAHL DER AUFTRÄGE — Es gibt zwanzig verschiedene Aufträge. Wenn Sie alle 20 erfüllt haben, fliegen Sie weiter! Und sammeln Sie noch mehr Punkte. Man braucht Mut und Können, um ein Starpilot zu werden. Sind Sie bereit?

RETTUNGSTAKTIKEN

- Bei der Bewegung des *AIRWOLF-ANZEIGERS* auf der Karte daran denken, daß er sich im Uhrzeigersinn bewegt — je nachdem wo Sie stehen. Wenn Sie also immer den gleichen 4-WEGE-TASTER LINKS oder RECHTS drücken, bewegen Sie sich im Kreis.
- Die Infrarot-Raketen bei größeren Schwierigkeitsgraden überlegt einsetzen. Manche Feinde können mit dem Maschinengewehr allein nicht zerstört werden.
- Bei einem Angriff auf einen feindlichen Kontrollturm das Leuchtfeuer an der Spitze anzielen.
- Halten Sie nach einem der seltenen goldenen Flugzeuge Ausschau. Es kann sich als sehr wertvoll erweisen.

WIR VERLASSEN UNS AUF SIE

Sie sind der einzige, der diesen Auftrag erfüllen kann, HAWKE. Und Sie haben den einzigen für diesen Auftrag ausgestatteten Hubschrauber.

Alles Gute. Bringen Sie die Gefangenen zurück. Alle. Der, der zurückbleibt, könnte Ihr vermißter Bruder sein.

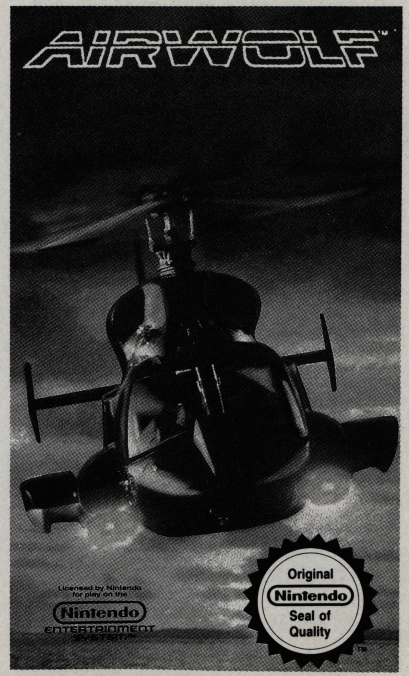
Wir wissen, daß Sie es können.

Denn wenn Sie es nicht schaffen, schafft es keiner.

Allí están. Esperando. Decenas de prisioneros escudriñan los cielos aguardando tu llegada, confiando en que les devolverás a la libertad. A la vida.

Este sello representa la garantía de que Nintendo® ha comprobado que el producto satisface sus exigentes normas de fabricación, fiabilidad y potencial de diversión. Busca siempre este sello cuando adquieras juegos y accesorios para el Sistema Nintendo, ya que sólo éste asegura su total compatibilidad.

Nintendo® y Nintendo Entertainment System™ son marcas registradas de Nintendo.



22-5-1993

MEMORANDUM ULTRASECRETO

¡¡¡TE NECESITAMOS DE NUEVO, HAWKE!!!

Por fin localizamos varios campos de prisioneros de guerra llenos de hombres y mujeres que se suponían desaparecidos. O aún peor.

Nuestros espías informan que les queda poco tiempo.

Tenemos que llegar hasta allí rápida y silenciosamente para rescatarlos.

Una vez que hayas llegado, destruye todas las torres de control enemigas que puedas.

Así no podrán enviar *más* aviones contra tí.

Usa tus cohetes, tus ametralladoras, y todas las demás armas de tu **AIRWOLF.** Por suerte, son más numerosas que las de todos los demás.

COMIENZA TU VUELO DE RESCATE

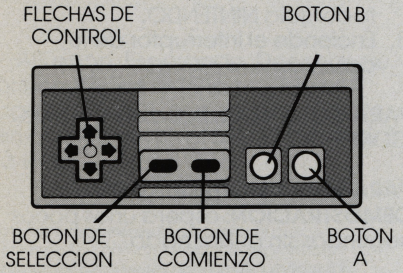
1. Asegúrate de que el interruptor de tu consola esté apagado.
2. Introduce el CARTUCHO **AIRWOLF**™ como se describe en el manual de tu consola NINTENDO.
3. Enciende el interruptor de tu consola.

PARA COMENZAR: Pulsa el botón de COMIENZO.

PARA VER LA MODALIDAD DE DEMOSTRACION: espera unos pocos segundos sin pulsar nada.

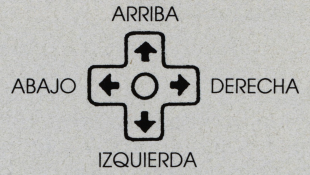
LOS CONTROLES

La siguiente ilustración te muestra las distintas partes del mando de control. En este manual nos referimos a dichas partes por los nombres aquí indicados.



FLECHAS DE CONTROL ARRIBA/ ABAJO — para inclinar a **AIRWOLF** hacia arriba o hacia abajo

FLECHAS DE CONTROL DERECHA/ IZQUIERDA — para girar a la derecha o a la izquierda (Observa el mapa para ver en qué dirección estás girando)



BOTON A — Para disparar las ametralladoras

BOTON B — Para disparar los cohetes buscadores de calor

BOTON DE COMIENZO — Para aumentar la velocidad

BOTON DE SELECCION — Para disminuir la velocidad

COMIENZO + SELECCION SIMULTANEAMENTE — Para hacer una pausa

BOTON COMIENZO(EN PAUSA) — Para reanudar el juego

PARA ATERRIZAR (PANTALLA EN TIERRA UNICAMENTE) — Usa las FLECHAS IZQUIERDA/DERECHA para no estrellarte contra las torres y las montañas. Pulsa suavemente la FLECHA DE CONTROL ARRIBA para disminuir la velocidad de bajada, evitando así estrellarte al aterrizar. Cuidado con el fuego enemigo (luces intermitentes).

PARA RESCATAR PRISIONEROS — Aterriza en el Emplazamiento de los Prisioneros (ver las Secciones ***Cómo Aterrizar*** y ***Pantalla de Emplazamiento de los Prisioneros***).

PARA REPOSTAR, HACER REPARACIONES y REABASTECER COHETES — Aterriza en la Estación de Abastecimiento (ver las Secciones ***Cómo Aterrizar*** y ***Pantalla de Estación de Abastecimiento***)

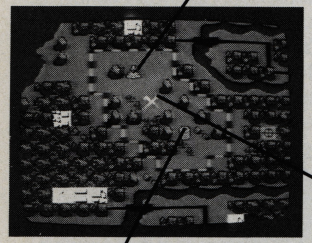
LAS PANTALLAS

Cuando pulsas COMIENZO el Subdirector del Servicio de Espionaje, Michael Coldsmith Briggs III, se encontrará contigo y te mostrará brevemente un **mapa** de la zona que debes penetrar. Después verás escenas del **AIRWOLF** preparándose para despegar.

Estarás entonces listo para comenzar el juego. Encontrarás diferentes **pantallas de batalla,** una **pantalla de informe** y una pantalla **relacionada con la puntuación.** A continuación se describe cada pantalla:

PANTALLA DEL MAPA

El mapa es una fotografía aérea secreta tomada por un satélite de espionaje. Estúdialo cuidadosamente.

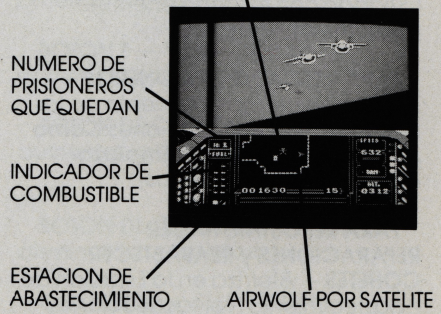


PANTALLA DE VUELO

Cuando llegas a la pantalla DE VUELO, comienza el juego:

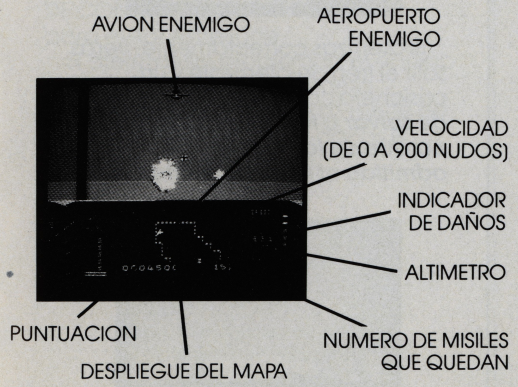
Mientra vuelas, a la vez que esquivas y destruyes aviones y cohetes enemigos, debes prestar atención al despliegue del mapa en tu panel de instrumentos. Es necesario que sepas en cada momento exactamente dónde te encuentras, para así poder dirigirte a los aereopuertos enemigos, los

LA CABINA



emplazamientos de los prisioneros y las estaciones de abastecimiento.

Tu mapa también te proveerá importante información de vuelo y datos clave de la batalla.



PANTALLAS EN TIERRA

Cómo transladarse en el despliegue del mapa.

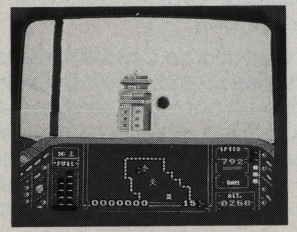
Usa las FLECHAS DE CONTROL DERECHA/IZQUIERDA para dirigir la flecha roja (*INDICADOR AIRWOLF*) en tu mapa. Luego usa el botón de COMIENZO para aumentar la velocidad y el botón de SELECCION para disminuirla (ver **LOS CONTROLES**).

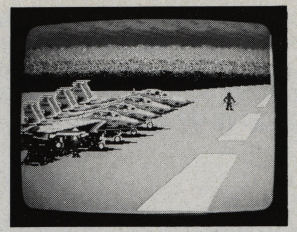
Cuando tu *INDICADOR AIRWOLF* toca uno de estos símbolos (aeropuertos enemigos, emplazamientos de prisioneros y estaciones de abastecimiento), la pantalla cambia, revelando el lugar designado.

Pantalla de Cuartel General Enemigo — Objetivo: Destruir la torre de control enemiga. Si no lo consigues, el enemigo enviará aún más aviones para que te ataquen. Incluso verás a los pilotos enemigos subirse a sus jets. Pero si lo consigues,

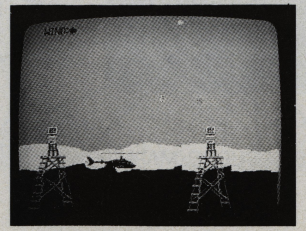
ya no saldrán más aviones enemigos desde esa base.

Pantalla de prisioneros — Objetivo: Aterrizar tu **AIRWOLF** sin problemas. Usando las FLECHAS DE CONTROL DERECHA/IZQUIERDA, evita los obstáculos tales como torres, montañas, además del fuego enemigo. Recuerda que debes pulsar suavemente la FLECHA DE CONTROL ARRIBA al descender, para evitar estrellarte.



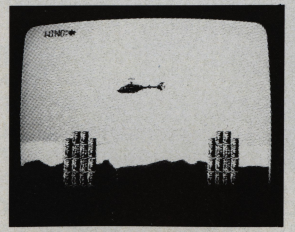


Si aterrizas correctamente, verás salir el tren de aterrizaje y un prisionero correr hacia tí. ***Asegúrate de salvar a todos los prisioneros porque de lo contrario no serás admitido al nivel siguiente.***



Pantalla de estación de abastecimiento — Objetivo: Aterrizar **AIRWOLF** sin problemas. Usando las FLECHAS DE CONTROL DERECHA/IZQUIERDA, debes evitar obstáculos tales como torres y montañas, además del fuego enemigo. Recuerda que debes pulsar suavemente la FLECHA DE CONTROL ARRIBA al descender para evitar estrellarte.

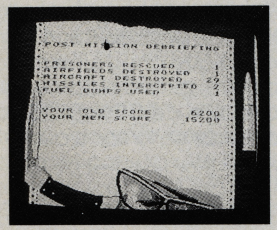
Si aterrizas sin problemas, el equipo de mantenimiento aparecerá rápidamente para reabastecerte de combustible, reparar los daños e instalarte más (15) misiles.



Maniobras en las zonas limítrofes — Cuando tu *INDICADOR AIRWOLF* llega a una zona limítrofe en tu despliegue del mapa de radar, antes de que hayas salvado a todos los prisioneros, tu velocidad bajará a 0 nudos. Parece ser que el enemigo está utilizando en la zona un arma ultrasecreta que ahoga tus motores. Si esto ocurre, gira rápidamente y acelera (botón de COMIENZO) para volver a entrar en la zona de la misión.

PANTALLA DE INFORME

Al final de cada misión o juego, se hará un balance de tus triunfos. Este informe actualizado aparacerá como sigue:



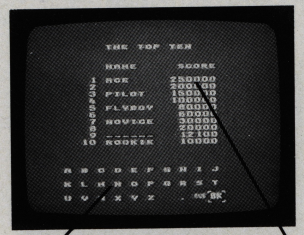
ESPACIO PARA ESCRIBIR EL NOMBRE Y PUNTUACION MAXIMA

Si llegas a convertirte en un piloto de élite, tu nombre y tu puntuación aparecerán en esta pantalla, con los puntos más altos arriba.

Cuando apagues tu consola NINTENDO, las puntuaciones máximas desaparecerán, dándote oportunidad de escribir tu nombre en la PANTALLA DE PUNTUACION MAXIMA la próxima vez que la enciendas.

Si llegas a la PANTALLA DE PUNTUACION MAXIMA, tendrás oportunidad de escribir tu nombre.

Puedes escribir un nombre de hasta seis letras. Para hacerlo, usa las FLECHAS DE CONTROL para mover el cursor alrededor de las letras. Cuando éste se encuentre sobre la letra que deseas, pulsa el botón A para seleccionarla.



ESPACIO PARA ESCRIBIR EL NOMBRE

LISTA DE PUNTUACION MAXIMA

Sigue así hasta seleccionar todas tus letras. Si cometes un error o quieres cambiar las letras, mueve el cursor a la palabra **RUB** y oprime el botón A. Esto borra la última letra seleccionada.

Después de seleccionar todas tus letras, mueve el cursor a la palabra **OK** en el ángulo inferior derecho de la pantalla y oprime el botón A otra vez.

COMO VOLVER A JUGAR

Al principio de cada juego tienes tres vidas. El juego termina cuando se pierden las tres.

NUMERO DE MISIONES — Hay 20 misiones diferentes. Si las completas todas, ¡sigue volando! Y sigue acumulando puntos. Hace falta mucha habilidad y coraje para convertirse en un As de la aviación. ¿Podrás responder al reto?

TACTICAS PARA LA MISION DE RESCATE

- Al maniobrar el *INDICADOR AIRWOLF* en el mapa, recuerda que se mueve en el sentido de las manecillas del reloj o en sentido contrario, según como lo estés mirando. Por lo tanto si sigues oprimiendo la misma FLECHA DE CONTROL IZQUIERDA o DERECHA continuamente, al final aquel completará un círculo.
- Usa tus misiles buscadores de calor con prudencia a medida que avanzas en las misiones. Algunos de tus enemigos no pueden ser destruidos con disparos de ametralladora únicamente.
- Para destruir la torre de control enemiga, apunta a la parte superior.
- Mantente alerta para descubrir un avión dorado, ya que puede ser muy valioso.

TE NECESITAMOS

Tú eres el único que puedes, HAWKE. Y posees el único helicóptero capaz de conseguirlo.

Así que adelante. Rescátalos a todos. Y recuerda que el prisionero que abandones a su suerte podría ser tu hermano desaparecido.

Sabemos que puedes hacerlo. Si tú no puedes, no podrá nadie.

Deutsch

⚠ WARNUNG ⚠

NICHT ZUR VERWENDUNG MIT PROJEKTIONS-TV-GERÄTEN GEEIGNET!

Verwenden Sie kein Projektions-TV-Gerät in Verbindung mit einem Nintendo Entertainment System (NES) und NES-Spielen. Der Bildschirm eines Projektions-TV-Geräts kann durch das Abspielen von Video-Spielen mit Standbildern oder bestimmten Bildmustern beschädigt werden. Ebenso kann der Bildschirm durch die Pausenfunktion Schaden nehmen. Feststehende oder sich wiederholende Bildschirmszenen können ebenfalls Schäden an einem Projektions-TV-Gerät verursachen. Nintendo übernimmt keine Haftung für Schäden, die durch die Verwendung von NES-Spielen in Verbindung mit einem Projektions-TV-Gerät entstehen, da diese Schäden weder durch einen defekt an einem NES-Gerät noch durch defekte NES-Spiele hervorgerufen werden können. Für weitere Informationen wenden Sie Sich bitte an den Hersteller Ihres TV-Geräts.

Español

⚠ PRECAUCION NO USAR CON SISTEMAS TV DE PROYECCION DE IMAGEN ⚠

No uses sistemas de proyección frontal o trasera con tu Nintendo Entertainment System (NES). Este tipo de televisiones se pueden dañar permanentemente al proyectar video-juegos con escenas y patrones fijos. También se pueden producir estos problemas si mantienes un video-juego en pausa. Si usas una televisión de proyección con los juegos de NES, Nintendo no se hace responsable de los daños que se puedan producir. Esta situación no es causada por ningún defecto en el NES o sus juegos; otras imágenes fijas o repetitivas también pueden dañar este tipo de televisiones. Por favor, consulta con el fabricante de tu Televisión para mayor información.